
Livingstone
SUPONGO II
OPERA SOFT

LIVINGSTONE II SUPONGO

Tres años después de la primera expedición en busca del doctor Livingstone, y después de recuperar fuerzas, Henry Morton Stanley decidió seguir una nueva pista para encontrar al famoso explorador.
Todo apuntaba esta vez a que Livingstone estaba prisionero en el poblado de los Ujiji a unas 750 millas de la llanura de Zambeze.

EL JUEGO
PRIMERA CARGA

Una larga y difícil misión nos espera, atravesar la árida sabana repleta de múltiples peligros (leones, avestruces, trampas mortales, etc...). Escalar el pozo de Krumam donde nadie antes había osado penetrar (cuidado con los monos ladrones de armas y el viejo pulpo de un solo brazo).
No olvides recojer las tablillas de la Diosa Dana, pues son la única forma de conocer la clave para poder salir del Templo sagrado de los Ujiji.

SEGUNDA CARGA

Perdido en las viejas galerías de la mina de Kárul, deberás sortear todos los peligros que te acechan y encontrar la salida que comunica con el rio Zambeze donde tendrás que demostrar tu habilidad para remontar la fuerte corriente de agua saltando a lomos de los hipopótamos que te dejarán a los pies de la gran catarata, muy cerca del pantano mas peligroso de Africa, poblado de enormes serpientes pitones, cocodrilos, etc...
No desfallezcas ahora, el final de tu aventura está cerca, en el poblado de los Ujiji, evita a los temibles gorilas y recoje las ofrendas para el jefe brujo...

LAS ARMAS:

El Boomerang: Te será de gran utilidad para desactivar trampas y protegerte de tus enemigos.

EL Látigo: Indispensable para domar los ánimos de alguno de nuestros atacantes.

La Bomba:	Imprescindible para salir de los peores atolladeros.
La Pértiga:	Con ella saltarás los más impresionantes abismos. Cuida mucho que no te la roben.
El águila:	No te fies mucho de ella, pero puede que en alguna ocasión su ayuda sea inestimable.

DOBLE CARGA

Este juego tiene dos cargas independientes una en cada cara de la cinta. Para jugar la segunda carga, tendrás que descubrir el código de acceso que encontrarás en la primera carga. La versión spectrum tiene dos cargas en cada cara.
La primera es para los spectrum de 48K y 128+2

GARANTIA

OPERA SOFT, S.A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a **OPERA SOFT, S.A.**

CONTROLES:

	ATARI ST	
O Y ←	•	IZQUIERDA
P Y →	O	DERECHA
A Y ↓	CONTROL	ABAJO
Q Y ↑	SHIFT IZQUIERDO	ARRIBA
SPC	SHIFT DERECHO	FUEGO
RETURN Y TAB		CAMBIAR DIRECCION
1 Y F1		BOOMERANG
2 Y F2		LATIGO
3 Y F3		BOMBAS
4 Y F4		PERTIGA
CONTROL		PAUSA (AMSTRAD)
BORR		RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP		PAUSA (MSX)
BS		RETORNO AL MENU (MSX)
M		PAUSA (SPECTRUM)
G		RETORNO AL MENU (SPECTRUM)
CONTROL		PAUSA (COMMODORE 64)
RESTORE		RETORNO AL MENU (COMMODORE 64)
⊞		PAUSA (AMSTRAD PCW)
BORR		RETORNO AL MENU (AMSTRAD PCW)

CARGA AMSTRAD CPC

DISCO — TECLEE CPM Y PULSAR ENTER

CINTA — PULSEICTRL + ENTER SIMULTANEAMENTE

CARGA MSX

DISCO — INTRODUCIR EL DISCO EN EL ORDENADOR Y PULSAR RESET

CINTA — TECLEE BLOAD "CAS:", R Y PULSAR ENTER

CARGA SPECTRUM +2 Y +3

SELECCIONAR LA OPCION CARGADOR Y PULSAR ENTER

CARGA SPECTRUM 48K — TECLEE LOAD"" Y PULSE ENTER

CARGA COMMODORE 64 (JOYSTICK 2)

CINTA — PULSAR SHIFT Y RUN/STOP SIMULTANEAMENTE

CARGA AMSTRAD PCW

PCW 8256/8512 INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA **"A"** Y ENCENDER EL ORDENADOR

PCW 9512 INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA **"B"** Y ENCENDER EL ORDENADOR